

딥러닝 컴퓨터비전

(Deep Learning for Computer Vision)

Hyungmin Jun, Ph. D.

Multiphysics Systems Design Laboratory
Department of Mechanical System Engineering
Jeonbuk National University

I. 딥러닝 컴퓨터비전 소개

II. Python 프로그래밍

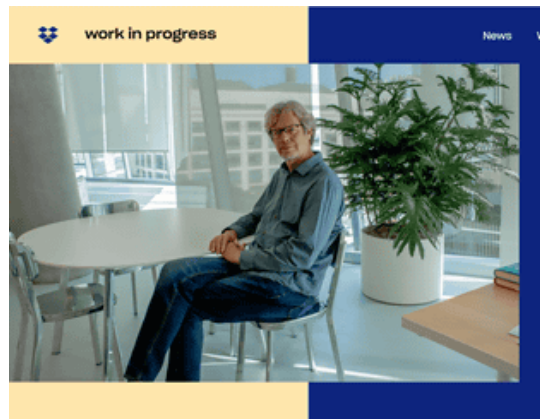
III. 딥러닝(Deep Learning)

IV. 합성곱 신경망(Convolution Neural Network)

V. 객체검출(Object Detection)

VI. 객체분할(Object Segmentation)

- ❖ Python은 1989년 12월 네덜란드 개발자 Guido van Rossum에 의해 개발
(1년의 개발기간, 크리스마스 전후에 취미로 개발)
- ❖ Guido van Rossum은 1956년생, 네덜란드 CWI 및 미국 NIST등의 연구소 및 Google(약 7년)에서 근무 → Dropbox (2014) → Microsoft (2020)



Python creator Guido van Rossum joins Microsoft

Frederic Lardinois

@frederic / 2:32 AM GMT+9 • November 13, 2020

Comment

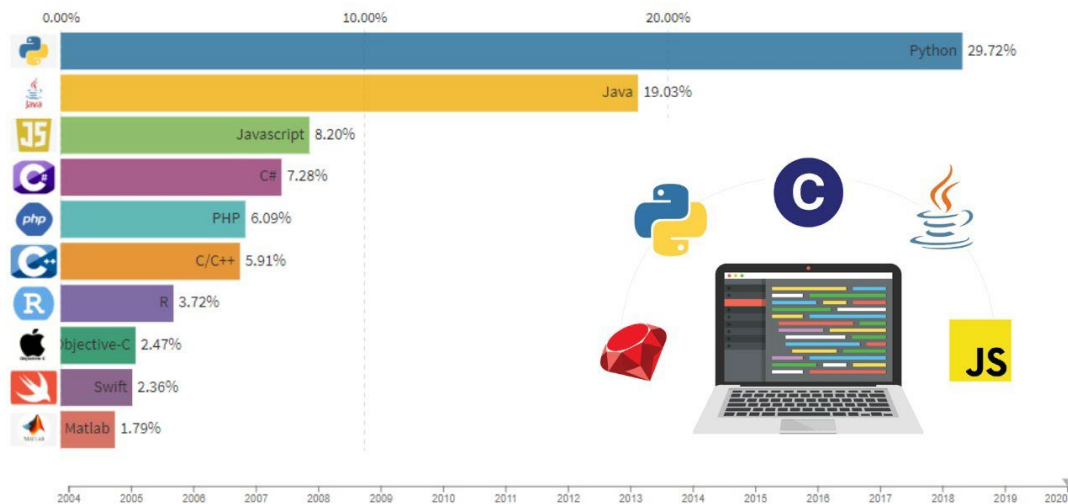




- ❖ 1991년 Python 0.9, 1994년 Python 1.0(정식버전), 2000년 Python 2.0, 2008년 Python 3.0 출시
- ❖ Python 특징
 - ✓ 높은 가독성(Readability), 간결한 코딩을 강조한 인터프리터(Interpreter) 언어
 - ✓ 배우기 쉬운 언어
 - ✓ 동적타입(Dynamic Type) 프로그래밍 언어(예, Ruby, JavaScript 등)
 - ✓ 호환성이 좋은 범용 프로그래밍 언어
 - ✓ 리눅스(Linux), macOS, 윈도우(Windows)등의 다양한 OS환경에서 사용 가능
 - ✓ 값비싼 공학용 계산기(?) MATLAB을 대체할 수 있는 다양한 패키지 제공
 - ✓ 현업에서 자주 사용되는 언어
 - ✓ 인공지능분야에서 큰 각광을 받고 있는 프로그래밍 언어

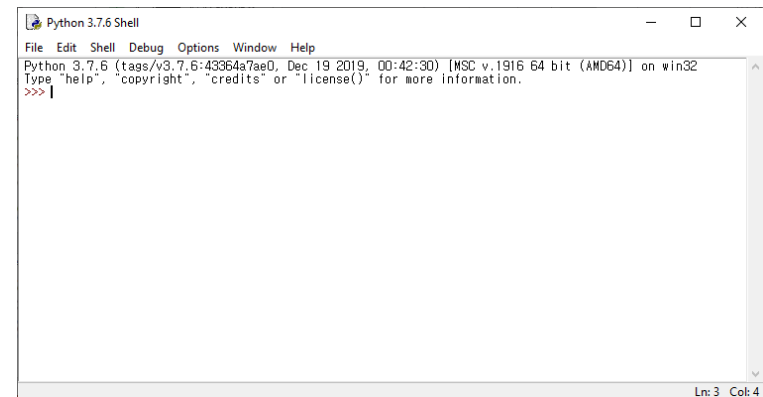
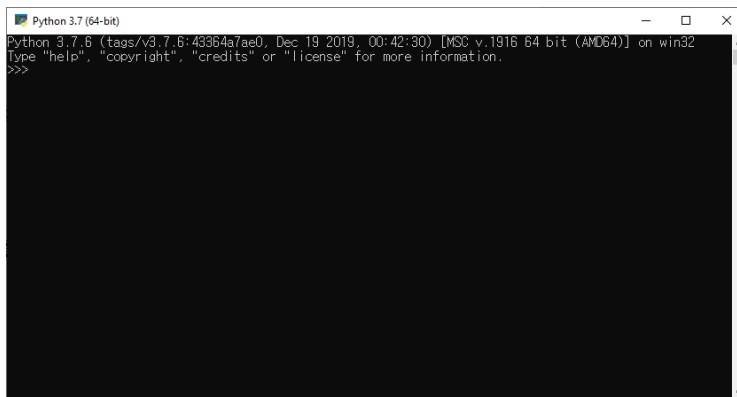


Top 10 Most Popular Programming Languages
2004 to 2020



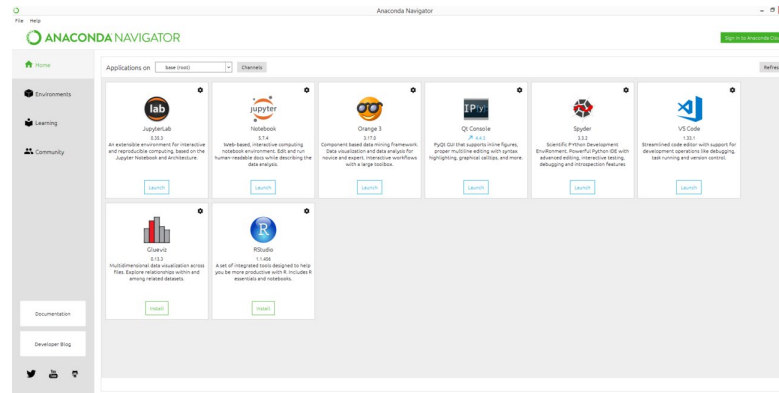
<https://medium.com/@davhana.r/all-to-know-about-c-in-2020-4330994e4b15>

- ✓ Windows [시작] → [프로그램] → [Python 3.x]에서 “Python 3.x” “콘솔프로그램” 혹은 “IDLE (Python 3.x)” 윈도우 프로그램 실행
- ✓ 팝업되는 윈도우 창 → 대화형 인터프리터 = Python Shell
- ✓ Terminal에서 python을 입력하면 2.7버전이 실행되고, python3을 입력하면 3.8 버전이 실행 (Linux 또는 Mac의 경우 - OS 설치 버전에 따라 상이)



© Python Distribution, Anaconda

- ❖ 과학 분야에서 주로 사용되는 여러 Python 패키지(Package)들을 포함하여 Python과 함께 제공
 - ✓ 데이터 사이언스(Data Science)와 머신러닝(Machine Learning) 분야에서 자주 활용되는 패키지들을 기본적으로 포함
 - ✓ Jupyter Notebook, Spyder IDE, NumPy, SciPy, Pandas, Pillow, Matplotlib, TensorFlow, Scikit-Learn 등등등..



© Python 코드 개발 환경 - Jupyter Notebook

- ✓ 크롬, 익스플로러, 파이어폭스 등의 웹브라우저에서 Python 코드 작성
- ✓ Anaconda 또는 pip(Pip Install Packages)를 통해 설치
- ✓ 8888 포트를 기본으로 사용 → 접속: <http://localhost:8888>



- 변수와 자료형(정수, 실수, 불)
- 자료구조(리스트, 튜플, 딕셔너리, 셋)
- 입력 및 출력
- 조건문
- 반복문
- 함수
- 클래스
- 모듈

- ✓ Python은 동적타입 프로그래밍 언어
- ✓ 변수(Variable)는 데이터를 저장하는 컴퓨터 메모리 공간의 이름
- ✓ 변수에 저장된 데이터는 프로그램이 실행되면서 값이 변함
- ✓ 변수의 이름을 정의한 후, "=" 기호를 사용하여 값을 대입
 - $x=10 \rightarrow$ x라는 변수에 10 저장
 - $a=50 \rightarrow$ a라는 변수에 50 저장
- ✓ Python 변수 이름 작성법
 - 영문, 문자 또는 숫자 사용 가능
 - 반드시 문자부터 시작되어야 함; Python은 대소문자 구분

- 특수 문자(+, -, ₩, *, & 등) 사용 불가능
 - 단, _(밑줄) 시작은 가능
- Python의 키워드(if, while, for, or 등) 사용 불가능
- ✓ C나 Java에서는 변수를 만들 때 **자료형을 직접 지정**
 - 정적타입(Static Typing) 프로그래밍 (C, C++, C#, Java 등)
- ✓ Python은 변수에 저장된 값을 스스로 판단하여 **자동으로 자료형을 지정**
 - 동적타입(Dynamic Typing) 프로그래밍 (Python, Ruby, MATLAB, Perl, PHP, JavaScript 등)
- ✓ 정적타입 언어 **VS** 동적타입 언어



- ✓ 숫자형태로 이루어진 자료형 - 정수(123, -345), 실수(123.45, -123.5, 3.4e10), 8진수(0o34, 0o25), 16진수(0x2A, 0xFF)

```
a = 123
a = -178
a = 0
a = 1.2
a = -3.45
a = 4.24E10
a = 4.24e-10
```



❖ 정수형(Integer)

- ✓ 정수형: -2, -1, 0, 1, 2, ...
- ✓ Python3에서는 정수형에 대한 **오버플로우(Overflow)**가 발생되지 **않음**
 - 정수(int)를 4 byte 크기의 메모리로 할당할 경우 → int는 총 2^{32} 가지 수를 표현
 - 4 byte 정수: -2,147,483,648 ~ 2,147,483,647
 - 2 byte 정수: -32,768 ~ 32,767
 - unsigned int의 경우 → 0 ~ $2^{32}-1$ (2^{32} 가지 수)
 - Python2는 정수 자료형으로 int와 long(arbitrary precision) 사용 → Python3에서는 int가 Arbitrary Precision으로 대체



❖ 실수형(Floating-point)

- ✓ 실수형: 소수점이 포함된 숫자, 0.12345, 12.3456, -0.1234, -12.3456
- ✓ 컴퓨터식 지수 표현
 - $4.24e10$ 또는 $4.24E10 \rightarrow 4.24 \times 10^{10}$
 - $4.24e-10$ 또는 $4.24E-10 \rightarrow 4.24 \times 10^{-10}$

❖ 숫자형 연산자

- ✓ 사칙연산: +, -, *, /
- ✓ x의 y 제곱: $x**y$
- ✓ 나눗셈 후 나머지를 반환: %
- ✓ 나눗셈 후 몫을 반환: //

예) $7 / 4 \rightarrow 1.75$, $7 \% 4 \rightarrow 3$, $7 // 4 \rightarrow 1$



- ❖ 문자열: 문자, 숫자 및 기호로 구성된 문자 집합
- ❖ 문자열을 만드는 4가지 방법
 - ✓ 큰따옴표(") 사용 → "Hello world"
 - ✓ 작은따옴표(') 사용 → 'Hello world'
 - ✓ 큰따옴표 3개 연속(""") 사용 → """Hello world"""
 - ✓ 작은따옴표 3개 연속('') 사용 → '''Hello world'''
- ❖ 작은/큰 따옴표가 포함된 문자열
 - ✓ 백슬래시(\\) 사용

```
var = 'Hyungmin\'s favorite programming language is Ruby'
```



- ❖ 여러 줄의 문자열을 포함하는 문자열 변수
 - ✓ 이스케이프(Escape) 코드 \n 사용
 - ✓ 작은따옴표 3개('') 또는 큰따옴표 3개(""") 사용

```
mline = "Programming is difficult\nYou need Python"
mline='''
... Programming is difficult
... You need Python
...'''
```




❖ 이스케이프(Escape): 프로그래밍에서 정의해 둔 문자 조합

- ✓ 주로 출력을 보기 좋게 하기 위한 용도로 사용, 백슬래시(\)와 함께 사용
- ✓ \n → 줄을 변경
- ✓ \t → 문자 사이에 탭 간격
- ✓ \\ → 문자에서 " \" 사용
- ✓ \' → 작은따옴표(') 사용
- ✓ \" → 큰따옴표(") 사용
- ✓ \r → 줄 바꿈 문자, 현재 커서를 가장 앞으로 이동
- ✓ \f → 줄 바꿈 문자, 현재 커서를 다음 줄로 이동
- ✓ \a → 출력할 때 '뽕' 소리 재생
- ✓ \b → 백 스페이스
- ✓ \000 → 널 문자



❖ 문자열 연산

- ✓ 문자열 더하기(Concatenation) → "+" 사용하여 문자를 직접 결합
- ✓ 문자열 곱하기 → `a = "python" * 2` → "pythonpython"
- ✓ 문자열 길이 → `len()` 함수, 문자열 길이를 반환

❖ 문자열 인덱싱(Indexing)

- ✓ 대괄호 "[" 사용, 0부터 a-1까지 인덱싱
- ✓ Python은 0부터 인덱싱 숫자 카운트한다. Why?
- ✓ `a[-1]` → 마지막 위치에 있는 문자 인덱싱

❖ 문자열 슬라이싱(Slicing)

- ✓ 구간의 문자열을 반환(슬라이싱) → 예, `a[0:4]`

```
a = "2020Jan27"  
year = a[:4] # '2020'
```

- ✓ `a = "Programming is difficult, you need to learn Python"` → `a[-1]` #'n'

```
month = a[4:7] # 'Jan'
```



✓ 문자열 포매팅(Formatting)

- 정수형 숫자 포맷 → "There are %d apples." % 3
 - num = 3; "There are %d apples." % num
- 문자열 포맷 → "There are %s apples." % "five"
 - "There are %d apples and %d oranges." % (num1, num2)
- 문자열 포맷코드
 - %d (정수), %f (실수)
 - %s (문자열), %c (문자)
 - %% (문자 % 자체) → "The error is %d%%." % 99
- 정렬을 포함하는 포맷코드
 - 오른쪽 정렬 및 나머지는 공백 → "%10s" % "hi"
 - 왼쪽 정렬 및 나머지는 공백 → "%-10s." % 'hi'
 - 실수 표현
 - "%0.4f" % 3.42134234 → '3.4213'
 - "%10.4f" % 3.42134234 → ' 3.4213'

✓ format() 함수 사용

○ 인덱스 사용

```
"I ate {0} apples. so I was sick for {1} days.".format(number, day)
'I ate 10 apples. I was sick for three days.'
```

○ 변수 이름 사용

```
"Those are {num1} apples and {num2} bananas.".format(num1=10, num2=3)
'Those are 10 apples and 3 bananas.'
```

○ 인덱스와 이름을 혼용

```
"I had {0} apples. so I was sick for {day} days.".format(10, day=3)
'I had10 apples. I was sick for 3 days.'
```

○ 왼쪽 정렬

```
"{0:<10}".format("hi") # 'hi '
```



- 오른쪽 정렬

```
"{0:>10}".format("hi")          # ' hi '
```

- 가운데 정렬

```
"{0:^10}".format("hi")          # ' hi '
```

- 특정 문자로 공백 채우기

```
"{0: ^=10}".format("hi")        # '====hi===='  
"{0: !<10}".format("hi")       # 'hi ! ! ! ! ! ! ! ! ! !'
```

- 소수점 표현

```
          y = 3.42134234  
"{0:0.4f}".format(y)           # '3.4213'
```



- ✓ 참(True) 또는 거짓(False)을 표현하는 자료형
- ✓ 항상 첫 문자를 대문자로 사용 할 것

```
a = True
b = False
type(a)          # <class 'bool'>
type(b)          # <class 'bool'>
```

- type() 함수: Python의 자료형을 확인하는 내장 함수

```
print(1 == 1)    # True
print(2 > 1)     # True
print(2 < 1)     # False
```

- ✓ 자료들의 그룹화 가능 → 모음(집합) 표현 가능 (c 언어의 배열 vs 리스트)

```
odd = [1, 3, 5, 7, 9]
```

- ✓ 리스트 자료형은 대괄호 "["를 사용하고, 각 요소는 쉼표 ","로 구분

```
리스트명 = [요소1, 요소2, 요소3, ...]
```

- ✓ 리스트 자료형 활용

```
a = []  
b = [1, 2, 3]  
c = ['Life', 'is', 'too', 'short']  
d = [1, 2, 'Life', 'is']  
e = [1, 2, ['Life', 'is']]
```

- 리스트 a는 요소(원소)를 포함하지 않은 빈 리스트, a = list()과 동일
- 어떠한 자료형으로도 리스트 생성이 가능

✓ 리스트의 인덱싱(Indexing)

- 문자열의 인덱싱과 동일

```
a = [1, 2, 3]           # [1, 2, 3]
a[0] + a[2]            # 4
```

- 예) 리스트 a의 인덱싱

```
a = [1, 2, 3, ['a', 'b', 'c']]
a[0]                # 1
a[-1]               # ['a', 'b', 'c']
a[3]                # ['a', 'b', 'c']
a[-1][0]            # 'a'
```

✓ 리스트의 슬라이싱(Slicing)

- 문자열의 슬라이싱과 동일

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]
a[0:2]              # [1, 2]
```


- 예) 리스트 a의 슬라이싱

```
a = [1, 2, 3, 4, 5]
a1 = a[:2]           # a1 = [1, 2]
a2 = a[2:]           # a2 = [3, 4, 5]
```

- 예) 리스트 b의 슬라이싱

```
b = [1, 2, 3, ['a', 'b', 'c'], 4, 5]
b1 = b[2:5]           # b1 = [3, ['a', 'b', 'c'], 4]
b2 = b[3][:2]         # b2 = ['a', 'b']
```

- ✓ 리스트 연산; "+", "*"

- 리스트 자료 더하기, "+"

```
a = [1, 2, 3]
b = [4, 5, 6]
print(a + b)

# [1, 2, 3, 4, 5, 6]
```

- 리스트 자료 반복, "*"

```
a = [1, 2, 3]
print(a * 3)

# [1, 2, 3, 1, 2, 3, 1, 2, 3]
```

- 리스트 자료의 길이 구하기

```
a = [1, 2, 3]
print(len(a))

# 3
```

⇒ len() 함수는 문자열(String), 리스트(List), 튜플(Tuple) 및

딕셔너리(Dictionary) 모두에서 사용가능

- ✓ 리스트 자료 - 수정 및 삭제

```
a = [1, 2, 3]
a[2] = 4
print(a)

# [1, 2, 4]
```

- del 함수 - 리스트 요소(원소) 삭제

```
a = [1, 2, 3]
del a[1]
print(a)          # [1, 3]
```

- 리스트 멤버함수를 통한 원소를 삭제

➤ remove(), pop() 리스트 멤버 함수, **멤버 함수란?**

✓ 리스트 관련 중요 멤버함수

- 리스트 원소 추가 ➔ append()
- 리스트 원소 정렬 ➔ sort()
- 리스트 원소 전환 ➔ reverse()

- 리스트 원소 전환 → `reverse()`
- 리스트 원소 위치 반환 → `index()`
 - `index(x)`는 리스트에 `x` 값이 있으면 `x`의 위치 값을 돌려주는 함수
- 리스트 원소 삽입 → `insert()`
 - `insert(a, b)`는 리스트의 `a`번째 위치에 `b`를 삽입하는 함수
- 리스트 원소 제거 → `remove()`
 - `remove(x)`는 리스트에서 첫 번째로 나오는 `x`를 삭제하는 함수
- 리스트 원소 끄집어 내기 → `pop()`
- 리스트 원소 개수 반환 → `count()`
 - `count(x)`는 리스트 안에 `x`가 몇 개 있는지 조사하여 그 개수를 반환
- 리스트 확장 → `extend()`

```
a = [1, 2, 3]
a.append(4)
print(a)                # [1, 2, 3, 4]

a.append([5,6])
print(a)                # [1, 2, 3, 4, [5, 6]]

a = [1, 4, 3, 2]
a.sort()
print(a)                # [1, 2, 3, 4]

a = ['a', 'c', 'b']
a.sort()
print(a)                # ['a', 'b', 'c']

a = ['a', 'c', 'b']
a.reverse()
print(a)                # ['b', 'c', 'a']

a = [1,2,3]
a.index(3)               # return 2
a.index(1)               # return 0
```

```
a = [1, 2, 3]
a.insert(0, 4)
print(a)                # [4, 1, 2, 3]

a.insert(3, 5)
print(a)                # [4, 1, 2, 5, 3]

a = [1, 2, 3, 1, 2, 3]
a.remove(3)
print(a)                # [1, 2, 1, 2, 3]

a.remove(3)
print(a)                # [1, 2, 1, 2]

a = [1, 2, 3]
a.pop()                 # return 3
print(a)                # [1, 2]

a = [1, 2, 3]
a.pop(1)                # return 2
print(a)                # [1, 3]
```

```
a = [1,2,3,1]
a.count(1)           # return 2

a = [1,2,3]
a.extend([4,5])
print(a)             # [1, 2, 3, 4, 5]

b = [6, 7]
a.extend(b)
print(a)             # [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7]
```

- ✓ 튜플(Tuple)은 리스트와 동일, **But 2개의 큰 차이**
 - 리스트 - [], 튜플 - ()를 활용하여 자료 생성
 - 리스트의 원소는 수정(추가, 삭제) 가능, **튜플의 원소는 변경 불가**

```
t1 = ()  
t2 = (1,)   
t3 = (1, 2, 3)  
t4 = 1, 2, 3  
t5 = ('a', 'b', ('ab', 'cd'))
```

- 1개의 요소로 구성된 튜플은 **반드시 원소에 ","를 사용**
 - 튜플 자료 생성시 **"()"를 생략 가능**
- ✓ 튜플의 활용; 인덱싱(Indexing), 슬라이싱(Slicing), 더하기, 길이 반환

- 튜플 인덱싱(Indexing)

```
t1 = (1, 2, 'a', 'b')
print(t1[0])      # 1
print(t1[3])      # 'b'
```

- 튜플 슬라이싱(Slicing)

```
t1 = (1, 2, 'a', 'b')
print(t1[1:])

# (2, 'a', 'b')
```

- 튜플 더하기

```
t1 = (1, 2, 'a', 'b')
t2 = (3, 4)
print(t1 + t2)

# (1, 2, 'a', 'b', 3, 4)
```

- 튜플 곱하기

```
t2 = (3, 4)
print(t2 * 3)

# (3, 4, 3, 4, 3, 4)
```

- 튜플 길이 반환

```
t1 = (1, 2, 'a', 'b')
len(t1)

# return 4
```

- ✓ 딕셔너리(Dict): 원소 간의 대응 관계로 자료를 표현
 - 예) "이름" = "superman", "소속" = "MSE" 등으로 자료 표현
- ⇒ 연관 배열(Associative Array) = 해시(Hash)
- ✓ “Key”와 “Value”를 한 쌍으로 갖는 자료형
- ✓ **딕셔너리(Dict)는 Key를 통해 Value에 접근** ← 딕셔너리의 특징
 - cf) 리스트나 튜플은 순차적으로(Sequential) 해당 요소에 접근
 - 영어사전에서 단어가 있는 곳에 내용을 찾는 것과 동일
- ✓ 딕셔너리(Dict) 자료형 생성 – “{ }” 사용

```
# {Key1:Value1, Key2:Value2, Key3:Value3, ...}  
dic = {'name':'hyungmin', 'home':'csdl', 'phone': '2408'}
```

- { }안에 Key:Value의 쌍 원소들로 생성
- 각각의 원소는 쉼표(,)로 구분
- Key는 변하지 않는 값, Value는 변하는 값 또는 변하지 않는 값

```
a = {1: 'hi'}  
a = { 'a': [1,2,3]}
```

- ✓ 딕셔너리(Dict) 자료에 원소 쌍 추가

```
a = {1: 'a'}  
a[2] = 'b'  
print(a)           # {1: 'a', 2: 'b'}  
  
a['name'] = 'john'  
print(a)           # {1: 'a', 2: 'b', 'name': 'john'}
```

- ✓ 딕셔너리(Dict) 자료의 원소 쌍 삭제

```
del a[1]  
print(a)           # {2: 'b', 'name': 'john'}
```

- ✓ 딕셔너리(Dict) – Key를 사용해 Value 접근

```
grade = {'Paul': 90, 'Mark': 12}
grade['Paul']          # 90
grade['Mark']          # 12
```

- 딕셔너리는 Key를 사용해서 Value에 접근

- cf) 리스트, 튜플, 문자열은 인덱싱 또는 슬라이싱으로 원소에 접근

```
a = {1:'a', 2:'b'}
print(a[1])          # 'a'
print(a[2])          # 'b'
```

- ✓ 딕셔너리(Dict) 사용시 주의 사항

- 딕셔너리의 Key는 고유한 값

- 중복되는 Key 값은 하나를 제외하고 모두 무시

```
a = {1:'a', 1:'b'}
print(a)              # {1: 'b'}
```

✓ 딕셔너리(Dict) 주요 멤버 함수

- keys ← 딕셔너리의 Key를 리스트로 변환

```
a = {'name': 'hyungmin', 'home': 'csdl', 'phone': '2408'}  
print(a.keys())          # dict_keys(['name', 'home', 'phone'])
```

- a.keys()는 a의 Key만을 모아 dict_keys 객체를 반환

```
list(a.keys())           # ['name', 'phone', 'birth']
```

- values ← 딕셔너리의 value를 리스트로 변환

```
print(a.values())        # dict_values(['hyungmin', 'msdl', '2408'])  
print(list(a.values()))  # ['hyungmin', 'msdl', '2408']
```

- items ← 딕셔너리의 Key와 Value 쌍 얻기

```
print(a.items())  
# dict_items([('name', 'hyungmin'), ('home', 'msdl'), ('phone', '2408')])
```

- clear ← Key: Value 쌍 모두 지우기

```
a.clear()
print(a)      # {}
```

- get ← 딕셔너리의 Key로 Value 얻기

```
a = {'name': 'hmjeon', 'home': 'msdl', 'phone': '2408'}
print(a.get('name'))      # 'hmjeon'
print(a.get('phone'))     # '2408'
```

➤ a.get('name')와 a['name']는 동일, 하지만 key가 존재하지 않을 경우

- a.get('nokey') → None반환
- a['nokey'] → Error 발생

- ✓ 해당 Key가 딕셔너리 안에 있는지 조사하기 → in

```
a = {'name': 'hmjeon', 'home': 'msdl', 'phone': '2408'}
print('name' in a)      # True
print('nickname' in a)  # False
```

- ✓ 원소의 집합 형태로 구성된 Python 자료형
- ✓ set() 함수를 사용해서 집합 자료 생성, 인자는 **리스트** 또는 **문자열**

```
a1 = set([1,2,3])  
print(a1)           # {1, 2, 3}  
  
a2 = set("Hello")  
print(a2)           # {'e', 'H', 'l', 'o'}
```

- 빈 집합 자료형 생성 → a3 = set()
- a2 셋 자료형의 특징
 - ◆ 중복을 허용하지 않음
 - ◆ 순서가 없음
- ✓ 딕셔너리와 셋은 순서가 없는 자료형 → **인덱싱 불가**

- ✓ 셋(set) 자료형의 변환 → 리스트 또는 튜플

```
s1 = set([1,2,3])

l1 = list(s1)
print(l1)          # [1, 2, 3]
print(l1[0])       # 1

t1 = tuple(s1)
print(t1)          # (1, 2, 3)
print(t1[0])       # 1
```

- ✓ 셋(set) 자료형 - 교집합(&, intersection())

```
s1 = set([1, 2, 3, 4, 5, 6])
s2 = set([4, 5, 6, 7, 8, 9])
print(s1 & s2)      # {4, 5, 6}
```

- s1과 s2의 교집합 - "&" 사용
- intersection() 멤버 함수 사용

```
s1.intersection(s2)    # {4, 5, 6}
```

✓ 셋(set) 자료형 - **합집합(|, union)**

```
s1 | s2          # {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}
s1.union(s2)     # {1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9}
```

- s1과 s2의 합집합 - "|" 사용
- union() 멤버 함수 사용

✓ 셋(set) 자료형 - **차집합(-, difference)**

```
s1 - s2          # {1, 2, 3}
s2 - s1          # {8, 9, 7}
s1.difference(s2) # {1, 2, 3}
s2.difference(s1) # {8, 9, 7}
```

- s1과 s2의 차집합 - "-" 기호 사용
- difference() 멤버 함수 사용

✓ 셋(set) 자료구조의 멤버함수

○ **add** 멤버 함수 - 원소 1개 추가

```
s1 = set([1, 2, 3])  
s1.add(4)  
print(s1)           # {1, 2, 3, 4}
```

○ **update** 멤버 함수 - 원소 여러 개 추가

```
s1 = set([1, 2, 3])  
s1.update([4, 5, 6])  
print(s1)           # {1, 2, 3, 4, 5, 6}
```

○ **remove** 멤버 함수 - 특정 값 제거

```
s1 = set([1, 2, 3])  
s1.remove(2)  
print(s1)           # {1, 3}
```

- ✓ 조건에 해당되는 문장을 선택적으로 수행

```
money = True
if money:
    print("by bus")
else:
    print("on foot")
```

- ✓ if문 - 기본 구조

```
if 조건문:
    수행문1
    수행문2
    ...
else:
    수행문3
    수행문4
    ...
```

- ✓ "수행문" 앞은 항상 들여쓰기(탭;Tab) 또는 공백(Spacebar 4개 권장) 사용
 - 공백(Spacebar) vs 탭(Tab) → 2가지를 혼용하지 말자

✓ '조건문' #1 - 비교(관계)연산자 (<, >, ==, !=, >=, <=)

- $x < y$ → x가 y보다 작다
- $x > y$ → x가 y보다 크다
- $x == y$ → x와 y가 같다
- $x != y$ → x와 y보다 같지 않다
- $x >= y$ → x와 y보다 크거나 같다
- $x <= y$ → x와 y보다 작거나 같다

```
x = 3
y = 2
print(x > y)      # True
print(x < y)      # False
print(x == y)     # False
print(x != y)     # True
```

✓ 프로그래밍 언어에서는 0을 False로 1을 True로 정의 → 다른 정수는?

- ✓ '조건문' #2 - 논리 연산자 (and, or, not)

연산자	설명
x or y	x와 y 둘 중에 하나만 참 이어도 참
x and y	x와 y 모두 참이어야 참
not x	x가 거짓이면 참

- ✓ if문 활용 예 #1 (비교 연산자 및 논리 연산자 사용)

- "3000원 이상" 있거나 "카드"가 있다면 ➔ 버스를 타고
- 그렇지 않으면 ➔ 걸어라

```
money = 2000
card = True

if money >= 3000 or card:
    print("by bus")
else:
    print("on foot")
```

- ✓ “x in s” 및 “x not in s” 활용

in	not in
x in 리스트	x not in 리스트
x in 튜플	x not in 튜플
x in 문자열	x not in 문자열

```
1 in [1, 2, 3]           # True
1 not in [1, 2, 3]       # False
```

- ✓ if문 활용 예 #2 (x in s 사용)

- 주머니에 돈이 있으면 버스를 타고, 없으면 걸어 가라

```
pocket = ['paper', 'cellphone', 'money']

if 'money' in pocket:
    print("by bus")
else:
    print("on foot")
# by bus
```

- ✓ 조건문 if에서 수행문이 아무런 일도 하지 않을 때 → pass 키워드

```
pocket = ['paper', 'money', 'cellphone']

if 'money' in pocket:
    pass
else:
    print("by bus")
```

- ✓ 다중 조건 판단 - elif 키워드

```
pocket = ['paper', 'cellphone']
card = True

if 'money' in pocket:
    print("by bus")
elif card:
    print("by Uber")
else:
    print("on foot")
# 택시를 타고 가라
```


- ✓ 수행문 간결화(콜론 뒤 수행문 작성), 조건부 표현(Conditional Expression)

```
pocket = ['paper', 'money', 'cellphone']

if 'money' in pocket: pass
else: print("by bus")

if score >= 80:
    mes = "A"
else:
    mes = "F"

mes = "A" if score >= 80 else "F"
```

- ✓ 반복문(while, for): 특정 구간의 수행문장들을 반복
- ✓ 기본 구조 - while

```
while <조건문>:  
    <수행문1>  
    <수행문2>  
    <수행문3>  
    ...
```

- ✓ while문 활용 예)
 - 열 번 찍어 안 넘어가는 나무 없다

```
Hit = 0  
  
while Hit < 10:  
    Hit = Hit + 1  
    print( " 나무를 %d번 찍었습니다." % Hit)  
    if Hit == 10:  
        print("나무 넘어갑니다.")  
  
# 나무를 1번 찍었습니다.  
# 나무를 2번 찍었습니다.  
...  
# 나무를 10번 찍었습니다.  
# 나무 넘어갑니다.
```

- ✓ While문의 컨트롤 #1 → 강제 종료 - **break** 키워드

```
coffee = 10
while 1:
    coffee = coffee - 1
    print("남은 커피는 %d개" % coffee)
    if coffee == 0:
        print("판매 중지!")
        break
```

- ✓ While문의 컨트롤 #2 → 처음으로 돌아가기 - **continue** 키워드

```
a = 0
while a < 10:
    a = a + 1
    if a % 2 == 0: continue
    print(a)          # 1, 3, 5, 7, 9
```

- ✓ While문의 컨트롤 #3 → 무한루프(Infinity Loop)

```
while True:
    수행문1
    수행문2
    ...
```

- ✓ While문 vs for문
- ✓ For문 기본 구조

```
for 변수 in 리스트, 튜플, 또는 문자열:  
    수행문1  
    수행문2  
    ...
```

- ✓ 리스트, 튜플 또는 문자열의 첫 번째 요소부터 마지막 요소까지 차례로 변수에 대입되어 "수행문1", "수행문2" 등이 수행
- ✓ for문 활용 #1)

```
digit = ['one', 'two', 'three']  
  
for i in digit:  
    ...  
    print(i)  
    ...  
# one, two, three
```

✓ for문 활용 #2)

```
a = [(1,2), (3,4), (5,6)]  
  
for (first, last) in a:  
    print(first + last)  
  
# 3  
# 7  
# 11
```

✓ for문 컨트롤 - continue, break 키워드

```
score = [90, 25, 67, 45, 80]  
  
index = 0  
for val in score:  
    index = index + 1  
    if val < 60:  
        continue  
    print("%d" % index)
```



- ✓ 함수 작성의 목적 → 모듈화 → 가독성 증가 / 유지보수 편리
- ✓ 내장 함수 vs 사용자 정의 함수
- ✓ 함수 vs 멤버 함수
- ✓ 파이썬 함수의 기본 구조

```
def 함수명(매개변수):  
    <수행문1>  
    <수행문2>  
    return 변수명
```

- **def**: 함수 작성을 위한 Python 키워드
- **함수명**: 함수 기능을 잘 표현하는 이름으로 프로그래머가 직접 작성
- **매개변수**: 입력으로 전달되는 변수
- **return 변수명**: 함수 밖으로 결과를 돌려주는 변수 값



✓ 매개변수와 인수

- 매개변수: 함수에 입력으로 전달된 값을 받는 변수
- 인수: 함수를 호출할 때 전달하는 입력 값

```
def add(a, b):      # a, b는 매개변수
    return a+b

print(add(3, 4))    # 3, 4는 인수
```

✓ 함수의 다양한 형태

- 함수 형태 #1 - 입력(O), 반환(O)

```
def add(a, b):
    result = a + b
    return result
```

- 함수 형태 #2 - 입력(X), 반환(O)

```
def say():
    return 'Hello'
```

- 함수 형태 #3 - 입력(O), 반환(X)

```
def add(a, b):  
    print("%d + %d = %d" % (a, b, a+b))
```

- 함수 형태 #4 - 입력(X), 반환(X)

```
def say():  
    print('Hello')
```

- ✓ 함수 고급 #1 - 매개변수 지정

```
result = add(a=3, b=7)  
print(result)  
# 10
```

- 매개변수 사용 → 순서에 무관

```
result = add(b=5, a=3)  
print(result)  
# 8
```




✓ 함수 고급 #2 - 가변 인자

```
def 함수이름(*매개변수):  
    <수행문1>  
    <수행문2>  
    ...
```

- Add(1, 2, 3) 및 add(1, 2, 3, ..., 9, 10)를 동시에 사용할 수 있는 add() 함수

```
def add(*args):  
    result = 0  
    for i in args:  
        result = result + i  
    return result  
  
result = add_many(1,2,3)  
print(result) # 6  
result = add_many(1,2,3,4,5,6,7,8,9,10)  
print(result) # 55
```

- *args는 튜플로 자료를 받아 함수 내부로 전달



- ✓ 함수 고급 #3 - 튜플을 통한 다변수의 결과 반환

```
def add_and_mul(a, b):  
    return a+b, a*b  
  
result = add_and_mul(3, 4)      # (7,12)
```

- 결과를 받는 변수 result → 튜플 자료형 (a + b, a * b)

```
result1, result2 = add_and_mul(3, 4)
```

- result1 = 7, result2 = 12

- ✓ 함수 고급 #4 - 매개변수 초기값 설정

```
def intro_myself(name, old, student=True):  
    print("My name is %s." % name)  
    print("I am %d years old." % old)  
    if student:  
        print("I am a student.")  
    else:  
        print("I am a teacher.")
```

- “global” 키워드 사용 → 가급적 사용하지 말 것

```
a = 1
def vartest():
    global a
    a = a + 1

vartest()
print(a)
```

✓ Lamda 함수

- 함수를 생성할 때 사용하는 예약어 → def와 동일한 역할
- 한 줄로 간결하게 함수를 작성
- 특수한 상황의 함수 작성

```
add = lambda a, b: a+b
result = add(3, 4)
print(result) # 7
```

⇒ return 명령어가 없어도 결과를 반환



- 사용 예) 매개변수에 초기값을 설정

```
say_myself("Paul", 40)  
say_myself("Mark", 30, False)
```

- 매개변수 초기화 시 ➔ 초기화된 매개변수는 항상 뒤에 위치

- ✓ 변수 접근범위 (함수 내 변수 ≠ 함수 밖의 변수)

```
a = 1  
def vartest(a):  
    a = a + 1  
  
vartest(a)  
print(a)
```

- ✓ 함수 내부에서 함수 밖의 변수 제어

- "return" 키워드 사용

```
a = 1  
def vartest(a):  
    a = a + 1  
    return a  
  
a = vartest(a)  
print(a)
```

- ✓ 사용자 입력 - "input" 키워드 사용

```
a = input()
Typing → Python is easy to learn
Result → a = 'Python is easy to learn'

input("type the sentence")
```

- ✓ 화면 출력 - print() 함수

- 큰 따옴표(")로 둘러싸인 문자열 == "+" 연산

```
print("life" "is" "too short")    # lifeistoo short
print("life"+"is"+"too short")    # lifeistoo short
```

- 문자열 띄어쓰기 == "," 사용

```
print("life", "is", "too short")  # life is too short
```

- 한 줄에 결과 출력 == end = '' 사용

```
for i in range(10):
    print(i, end=' ')

# 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

✓ 파이썬 모듈 작성

```
# mod1.py
def add(a, b):
    return a + b

def sub(a, b):
    return a - b
```

○ 파일 mod1.py을 작성 ➔ 파이썬 파일 = 파이썬 모듈

✓ 파이썬 모듈 사용 #1

```
import mod1
print(mod1.add(3, 4))      # 7
print(mod1.sub(4, 2))     # 2
```

✓ 파이썬 모듈 사용 #2

```
from mod1 import add
add(3, 4)                  # 7
```

✓ 파이썬 모듈 사용 #3

```
from mod1 import add, sub
from mod1 import *
```



✓ if __name__ == "__main__"

```
# mod1.py
def add(a, b):
    return a+b

def sub(a, b):
    return a-b

print(add(1, 4))
print(sub(4, 2))
```

○ Import 시 ➔ 결과가 출력

```
# mod1.py
def add(a, b):
    return a+b

def sub(a, b):
    return a-b

if __name__ == "__main__":
    print(add(1, 4))
    print(sub(4, 2))
```

✓ 꼭 다뤄 봐야 할 Python 모듈

- matplotlib
- numpy
- pandas
- seaborn

 **matplotlib**

 **NumPy**

 **pandas**

 **seaborn**

 **scikit learn**

 **SciPy**

 **plotly**

 **PyTorch**